

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16

GIOCHI

UTILITY per

SPECTRUM

IN PIU'
LE POKE
E LE MAPPE
PIU' BELLE



DAL FILM JUNGLE BOY KENIYA

CRONO ALIENS
L'ASTRONAVE NERA DANGER
IL SOLDATO L'UCCELLO DI FUOCO
LA PALLINA IMPAZZITA SIRE FIRE II

KILLERS CORSO L' M
ARCADE MAN ELECTRO
MOUNTAIN STREAM RETI COMBINATORI
MESSAGE FROM PULSATRON MEGA G.P.



Copertina: il magnifico Wateru e la sua Kete, eroi del film Jungle Boy Keniya (Haruki e Toei Production).

N. 39 - GIUGNO 1987

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolito. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ ARCADE MAN

■ L'ASTRONAVE
NERA

■ L'UCCELLO DI
FUOCO

■ LA PALLINA
IMPAZZITA

■ MEGA G.P.

■ IL SOLDATO

■ DANGER

■ ELECTROX

■ SIRE FIRE II

■ ALIENS

■ MOUNTAIN
STREAM

■ KILLERS

■ CRONO

■ MESSAGE FROM
PULSATRON

■ CORSO L/M

■ RETI
COMBINATORIE

Per caricare i programmi rinvoltete il nastro e date LOAD'', per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD''. Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose.

Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti.
A cura di E. Di Zenobio.

LA TRAPPOLA (Marzo 87)

Ecco la soluzione di questo meraviglioso gioco riferita alla mappa. Nell'ordine ecco quello che devi fare per portare a termine ogni compito richiesto dalla COSA:

CESTO DI VERMI: senza dubbio il più facile, basta che tu prenda il cesto (4) e ci metta dentro almeno 3 vermi (8).

Quindi fai salire il contenitore fino alla COSA, ovviamente tramite il montacarichi (18).

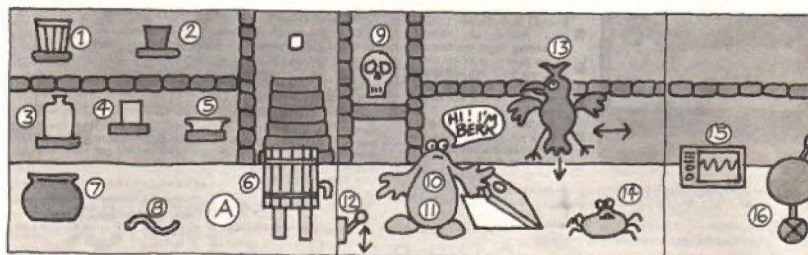
RANE BOLLITE: spingi il vaso (7) contro il muro e vai a prendere le rane (23): te ne servono almeno 4 (ma ne puoi

vaso al posto del tuo posteriore (ahi!) e farà bollire le rane! Metti quindi il vaso nel montacarichi (18) e sali subito le scale per azionare l'interruttore (17). Per uccidere il monociclo attiralo sotto il peso sospeso e premi l'interruttore relativo (21): guarda cosa rimane...

UOVA FRITTE: prendi la padella (5) e le pallottole dal secchio (1), (basta rovesciarlo). Fai uscire l'uccello (13) dalla botola e appena richiusa quest'ultima, posaci sopra le pallottole. Non appena il mostro alato vi vola sopra, apri di nuovo la botola per lanciare i colpi. Ora segui l'uccello nella stanza accanto e, tenendo in

mano la padella, stai sotto di lui. Andrà su e giù e, quando cadrà a terra, dovrebbe (!!) mancarti per un pelo. Immediatamente l'uccello farà un uovo che andrà a finire proprio nella tua padella. Rimani in quella posizione e riceverai altre uova. Quando ne avrai collezionate almeno 3, porta la padella sopra la stufa (15) finché lampeggia il rosso. Dovresti riprendere le uova subito ma saranno troppo calde e le lascerai cadere. Quando si saranno raffreddate, riprendile e mettile di nuovo sulla stufa per 5 secondi almeno. Fatto ciò, non ti resta altro che spedirle con il solito montacarichi.

BOTTIGLIA DI OCCHI



prendere una per volta). Sali sul balcone sovrastante il vaso e buttacele dentro. Ora spingi il vaso verso il montacarichi e lascialo lì di fronte. Vai alla botola e fai uscire, mediante l'apposito interruttore (12), il monociclo verde (16) e ritorna vicino al vaso. Appena arriva il mostro e si ferma, scappa nella stanza a fianco, così lui colpirà con la sua tremenda fiamma il

I numeri della mappa corrispondono a:

- 1 = Secchio contenente le pallottole
- 2 = Vaso contenente i semi (seeds)
- 3 = Bottiglia per il succo di occhi
- 4 = Cesto per i vermi
- 5 = Padella per le uova fritte
- 6 = Torchio per il succo di occhi
- 7 = Vaso per le rane
- 8 = Verme
- 9 = Teschio parlante (prendillo spesso)

- 10 = BERK cioè tu
- 11 = BERK
- 12 = Interruttore per la botola
- 13 = Uccello per le uova
- 14 = Ranocchietto salterino cioè rampicatore
- 15 = Stufa per cuocere le uova
- 16 = Uniciclo verde per le rane
- 17 = Interruttore per il montacarichi
- 18 = Montacarichi
- 19 = Schiacciatore per gli occhi

ROTTI: prendi il vaso (2) e rovescialo; vedrai cadere un pacchetto di semi (seeds). Prendili e portali nella stanza dove ci sono i vasi per le piante (la prima a sinistra); mettili dietro i vasi e rovescia il pacchetto di semi. Noterai che soltanto un seme germoglierà e da questa pianta speciale spunteranno degli occhi. Prendili e portali dentro il torchio (6). Prendi quindi la bottiglia (3) e mettila sotto il rubinetto. Apri ora la botola dalla quale uscirà lo "schiacciatore" (19).

Posiziona il torchio e la bottiglia in modo che siano schiacciati nello stesso istante; ora avrai una bottiglia contenente succo di occhi rotti! Proprio quello che la COSA voleva! Mandali su e avrai portato a termine i 4 compiti. Eppure, se ricordi bene e se hai scelto il livello da esperto, i compiti erano 5, perciò ci sarà un'altra cosa da fare... Io non dico di più perché aspetto che sia uno di voi a dirmelo! Non abbiate timore: scrivetemi e cercherò anche... di rispondervi! Ciao ciao, viva il nostro Spectrum!

POKES (Inserite in questo numero)

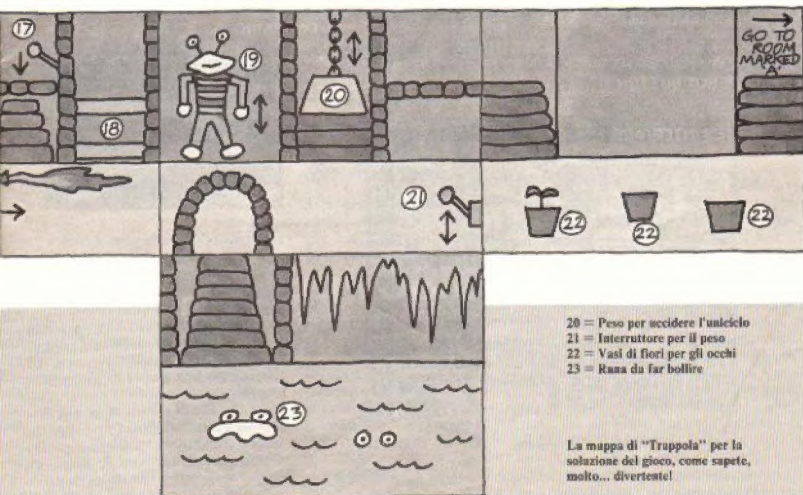
La pallina impazzita:
POKE 41185,0 vite infinite
POKE 37711,0:POKE 37712,0:POKE 37713,0 per tempo infinito
Astronavé Nera:
POKE 53872,0:POKE 53873,24 per vite infinite
POKE 47828,N con N = numero di vite.

IMPORTANTISSIMO
I possessori della multiface 1 possono inserire direttamente queste poke. È **FONDAMENTALE** che la multiface 1 **NON** sia attiva quando caricate i programmi di questa rivista, pena il crash del computer!

DIMENSIONE SCONOSCIUTA (Aprile 87, la soluzione)

R,ACCENDI
TORCIA,N,N,NUOTA,O,O,

IMMERGITI,PRENDI
CONCHIGLIA,E,E,S,S,
SPACCA
CONCHIGLIA,SULLE
ROCCHE,GUARDA,PRENDI
SPUGNA,PRENDI
CONCHIGLIA,N,N,E,E,S,E,
S,E,N,PRENDI
AMULETO,S,S,O,O,SCAVA,
USA
CONCHIGLIA,GUARDA,
ESAMINA FAGOTTO,APRI
FAGOTTO,
GUARDA,PRENDI
IMPERMEABILE, INDOSSA
IMPERMEABILE,PRENDI
OMBRELLO,
INVENTARIO,POSA
CONCHIGLIA,O,O,O,N,
PRENDI FIAMMIFERO,S,S,S,
ESAMINA AUTO, PRENDI
OLIATORE,E,ESAMINA
FOGLIO, ESAMINA
DISEGNO, BRUCIA
FOGLIO,E,PRENDI
GUANTI,METTI
GUANTI,O,PRENDI
CAVO,O,N,N,N,O,LEGA
CAVO,E,ENTRA CASA,
CAMBIA BATTERIE,ESCI,
ESAMINA VECCHIO,PRENDI
STIVALI,PRENDI STIVALI,



20 = Peso per uccidere l'unicello
21 = Interruttore per il peso
22 = Vasi di fiori per gli occhi
23 = Rana da far bollire

La mappa di "Trappola" per la soluzione del gioco, come sapete, molto... divertente!

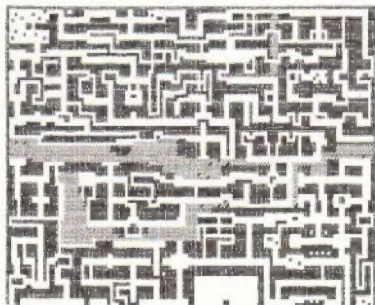


ARCADE MAN (48K)

METTI STIVALI, O, SCENDI,
ACCENDI
TORCIA, S, S, ESAMINA
PORTA, TIRA LEVA, USA
OMBRELLO (CHIUSO),
ENTRA, APRI
OMBRELLO, E, E, E, PRENDI
SBARRETTA, E, E, ESAMINA
MECCANISMO, OLIA
MECCANISMO, GIRA
MOLLA, SCAPPA, E,
GUARDA, E, SPINGI
STATUA, GUARDA, POSA
SBARRETTA, PRENDI
MECCANISMO, TOCCA
SPECCHIO, N, O, O, O, O, N, N,
E, E, OLIA MECCANISMO,
CARICA MECCANISMO,

POSA MECCANISMO,
SCAPPA, O, O, N, O, GIU, S, S,
ENTRA, APRI OMBRELLO (se
chiuso), E, E, E, E, E, E, PRENDI
SBARRETTA, TOCCA
SPECCHIO, N, O, O, O, O,
O, N, N, E, E, ENTRA, ESAMINA
SCRIGNO, APRI SCRIGNO,
INFILA BARRA, NEL FORO,
PRENDI BOTTIGLIA, ESCI, O,
O, N, ENTRA, AGITA
BOTTIGLIA, VERSA
LIQUIDO, POSA BOTTIGLIA,
PRENDI CIOTOLA, ESCI, O,
GIU, S, S, ENTRA, APRI
OMBRELLO (se chiuso),
E, E, E, E, PORGI SCODELLA.

Questo velocissimo gioco è la conversione di un notissimo e gettonatissimo gioco da bar. Conoscendo le limitazioni del nostro caro Spectrum, la conversione è eccellente. Per chi non ne fosse a conoscenza, il gioco originale gira su una macchina con un 1.2 mega byte di ram, cioè 1200K con circa 32000 colori disponibili! Il nostro piccolo Speccy, pur non avendo una simile struttura, ha tenuto



LA MAPPA DI RED CAP

Ecco, per tutti quanti l'hanno richiesta, la mappa di Red Cap, il gioco di A. Broggi pubblicato su Load di settembre '86.

ugualmente il paragone. L'unico dubbio al riguardo è proprio la velocità, che costituisce una delle maggiori difficoltà del gioco, fatto su misura per tutti quelli che hanno già distrutto un paio di joystick a forza di sparare violentemente! La versione originale ha ben 17 schermi mentre questa ne ha SOLO 10.

Quello che devi fare tu, che impersoni l'eroe del gioco, è riuscire ad attraversare un vastissimo territorio occupato da esseri stranissimi e sconosciuti. Dovrai evitare ogni tipo di oggetti: massi al suolo

ma anche per aria, strane farfalle, facce scolpite nella pietra e, cosa molto ma molto complicata, il gran Drago che è a guardia del territorio. Esso ti lancerà contro missili infallibili e tu potrai soltanto prevenirli più che evitarli!

I tasti di controllo sono tutti ridefinibili e puoi ovviamente scegliere il tipo di joystick. È consigliabile usare quest'ultimo, a meno che tu non sia un record-man della tastiera. Così come per l'Astronave Nera, dato che questo è un gioco bellissimo, se qualche eroe riuscirà a finirlo, spedisca nome, cognome e punteggio in redazione e noi renderemo noto il suo nome. Ah, per i furbi: oltre a quanto sopra, dovrà scrivere quello che ha visto nell'ultimo quadro e in quanto tempo ha compiuto l'impresa!



UCCELLO DI FUOCO

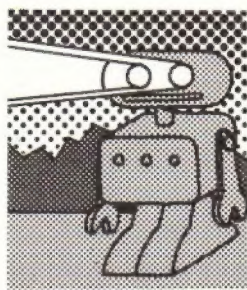
(48K)

Siamo nell'anno 2045 ed il pianeta Novenia è afflitto da un grave problema. Gli abitanti di questo sistema erano famosi in tutto l'universo per la loro bontà e la voglia di progredire che avevano. Pur così fatti, ben pensarono di proteggere la loro vita con sofisticatissimi sistemi di difesa computerizzati in grado di assicurare loro un'eterna sicurezza. Ma, proprio per la loro natura pacifica, pensarono di salvare una rarissima razza di uccelli in via di estinzione: gli Starbird. Essi tornavano

una volta ogni 10 anni sul loro pianeta natale, Novenia appunto, per depositare le uova, far nascere i loro pargoli, nutrirli e quindi ripartire lasciando il pianeta per farvi ritorno alla successiva covata. Se gli abitanti avessero impedito a questi volatili l'accesso a Novenia, nel giro di pochissimo tempo la razza degli Starbirds si sarebbe estinta: perciò istruirono tutti i computer del sistema difensivo di lasciar penetrare tutto ciò che somigliasse ad uno Starbird.

I terribili Ergon, noti pirati spaziali, decidono di impadronirsi del pianeta Novenia e sarebbe stato loro impossibile se i Noveniani non avessero programmato le loro difese a lasciar passare qualsiasi cosa avesse il profilo di uno Starbird. Venuti a conoscenza di ciò, gli Ergon costruiscono le loro astronavi tutte a somiglianza del fantomatico uccello e, così facendo, riescono ad attraversare l'atmosfera di Novenia ed a raggiungere la superficie del pianeta. I Noveniani non possono certo far fronte all'invasione essendo sprovvisti perfino di armi. Sarà la fine per loro se... non arrivassi tu a bordo di una vecchissima astronave ripescata in un museo e riadattata per combattere. Disponi di laser e di potentissimi missili per distruggere tutto ciò che vedi innanzi a te, o quasi. Ma ora veniamo al gioco vero e proprio.

Appena terminato il caricamento, premi Enter e il gioco inizierà immediatamente. Se vuoi ridefinire i tasti o modificare le opzioni premi BREAK, cioè Caps Shift + Spazio. Ti apparirà un menù e, tra le solite scelte, ce ne sono due molto importanti: Mirino e Centraggio. La prima ha 2 possibili valori: fisso e mobile. Premendo il corrispondente tasto vedrai apparire le due scritte. Il mirino fisso significa che spostandolo si sposterà tutta la tua astronave; quello mobile invece, significa che prima si sposterà il mirino e poi la nave. In pratica la differenza è che con il mirino mobile si possono colpire oggetti ai lati senza cambiare la rotta della nave, ma solo centrando l'obiettivo con i laser. Altrimenti sarà anche l'astronave a seguire i movimenti del laser. Un po' di pratica spiegherà meglio le cose. Il cen-



traggio è inteso come ripristinamento della rotta dopo una virata: cioè, se tieni premuto il tasto per andare a sinistra ed il centraggio è sulla posizione no, se lasci il tasto la tua nave continuerà in quella direzione fino a nuovo ordine. Se invece scegli l'opzione SI, significherà che appena lascerai il tasto la tua astronave tornerà in volo orizzontale da sola. C'è anche la possibilità di scegliere il centraggio parziale, ovvero solo quello della quota verticale e di quella orizzontale (X=Orizzontale Y=Verticale). Anche qui, l'esperienza ti farà trovare la combinazione migliore. Puoi sparare un'infinità di raggi laser, ma hai a disposizione un solo missile e per distruggere uno Starbird ce ne vogliono almeno 3. Devi quindi trovare una particolare costruzione camuffata da rifugio. Qui potrai rifornirti di altri 2 missili, visualizzati in basso a sinistra, e potrai interrogare il computer. Questo ti mostrerà tutti i tipi di nemici e cosa fare per abatterli. È affatto facile entrare nel rifugio, ammesso che tu lo abbia trovato! Noi, dopo molte ore di gioco, abbiamo scoperto che lo avevamo sotto il naso e non ce ne eravamo accorti! La difficoltà sta nel fatto che questa base ruota su se stessa e vi si può accedere da una sola parte. Inoltre l'ingresso si apre e si chiude in continuazione, pertanto tu devi scegliere il momento giusto non solo per avere di fronte l'entrata, ma per trovarla anche aperta. Non è tanto difficile come può

sembrare, sempre che si sappia qual è questo rifugio. Appena il gioco inizia, lo troverai immediatamente sulla tua sinistra. Metti la velocità al minimo e aspetta il momento giusto per accelerare ed entrare. Il resto è semplice. Per lanciare un missile, premi il tasto corrispondente e ti apparirà un'altra visuale: immagina di aver messo una telecamera sulla testata del missile, e quello che hai davanti è quello che vedresti. Dopo 20 secondi il missile, quando cioè il timer sulla destra arriva a zero, esploderà: quindi se non avrai incontrato ostacoli prima, lo avrai sprecato. Praticamente devi centrare con la crocetta il tuo obiettivo e seguirlo finché non lo raggiungi, cioè finché non ci sei andato e, poiché stai vedendo proprio dalla punta del missile, se avrai fatto centro vedrai l'esplosione! Ecceci una sola indicazione per le costru-

zioni aliene: se vedi due torri non sparare, perché sono fonti di energia per te. Per rifornirti dovrai volare a bassissima quota e con velocità moderata: appena passato attraverso queste costruzioni vedrai immediatamente un'altra torre con la punta gialla. Dovrai tenere quest'ultima sulla tua sinistra ed il rifornimento sarà completato. Se non vedrai apparire nessuna scritta, o non vedrai la terza torre, vorrà dire che hai sbagliato manovra. Riprova finché non ci riesci perché è importante. In basso ci sono alcuni indicatori che mostrano: quello a destra la tua velocità (non andare mai troppo forte); quello più a sinistra la tua altezza. Se quest'ultimo si mette a lampeggiare alza subito la tua nave altrimenti perderai energia in brevissimo tempo. Trova subito il rifugio citato sopra e, se non riesci ad entrarci, ti consiglio di abortire il gioco e

riprovare, altrimenti te lo troveresti sempre nello stesso punto. È un gioco fantastico che richiede 5 minuti di pratica e poi nessuno ti staccherà, più dalla tastiera. Ammira come vanno in frantumi le costruzioni nemiche! I tasti assegnati per default sono:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
X = accelera
Z = decelera
L = lancio missile
SPAZIO = laser
BREAK interrompe: A = ritorni al menu; C = continui.

Non perderti il prossimo numero di Load perché nella ormai consueta rubrica ci saranno suggerimenti indispensabili per uccidere gli Starbird. Se te li dico ora, che divertimento c'è?



MEGA GP (48K)



Finalmente potrai provare anche tu l'ebbrezza della Formula Uno in un programma senza precedenti che ti terrà incollato al terminale per diverse ore, a correre una gara contro il computer o contro un avversario avendo a disposizione decine di circuiti. Che, se non ti garbano, puoi addirittura non considerare, costruendoti un tuo tracciato.

Appena caricato il gioco ti verrà chiesto il tuo nome.

Inseriscilo (7 caratteri al massimo) e fai lo stesso con quello del secondo giocatore. Se premi enter senza battere neppure una lettera giocherai contro il computer, che ha la modestia di chiamarsi Gilles in memoria del grande Gilles Villeneuve. Poi ti verrà chiesto se vuoi usare il joystick e, se no, dovrai

scegliere i tasti di gioco.

Una volta inseriti, i tasti funzionano anche come tasti direzione per muoversi sul video (con una freccia) e per rispondere alle altre domande. La prima volta non progettare una pista: scegline una già fatta per iniziare subito una gara. Puoi salvare (e quindi un altro giorno ricaricare) la pista che hai selezionato o progettato.

Indica il numero di giri che vuoi correre, premi enter e la gara inizierà subito dopo aver scelto il livello di difficoltà (scritta: "opposizione qualifica").

Sul video vedrai ora, in alto, la pista e la macchina del giocatore uno. Al centro c'è sempre la visione della pista, ma dal punto di vista del giocatore due (o dal compu-

Nella parte in basso dello schermo, invece, vedrai sulla sinistra il nome e la visione totale della pista con indicato il punto nel quale si trova la macchina del giocatore uno.

Sempre in basso, ma sulla destra, stesso discorso ma per il giocatore due. Al centro trovi i tempi di gara e, sopra, due linee di colori strani che servono al programma per la corsa.

Fai la tua gara stando attento che, se finisci addosso all'altra macchina, avrai perso automaticamente la corsa.

A fine gara torni al menù, che ti chiede se vuoi designare da te la pista di gara. Se risponderai di no tornerai a giocare con la stessa pista e gli stessi giri di prima. Se risponderai di sì avrai la possibili-

tà di progettare una pista. Puoi caricarla da nastro oppure inventarla (da nastro nel senso che ne avevi salvata una precedentemente). Scegli l'inizio della pista muovendoti con i tasti direzione e premendo infine il tasto start. Premi ora H oppure V per scegliere rispettivamente se partire in orizzontale od in verticale.

Ora vedrai, in alto a destra, tutti i tipi possibili di tratto di pista che puoi scegliere. Quando ci passi sopra con la freccia una scritta ti

segnalerà quello che sono (rettangolo corto, curva stretta, etc.). Seleziona un pezzo premendo start quando ci sei sopra. Se il tratto non può essere inserito il computer ignorerà il tuo start, altrimenti lo visualizzerà eventualmente chiedendoti, per le curve, il senso (orario o antiorario).

Sopra i tratti ci sono quattro comandi possibili. Da sinistra essi sono: "via", per iniziare la gara con il percorso progettato; "chiudi", serve per chiudere, alla fine

del percorso, il circuito (unire la partenza alla fine); "del", che cancella l'ultimo tratto disegnato; "abort", che esce cancellando tutto. Durante la corsa segue, guardando la figura della pista intera, il punto in cui sei. Così saprai se ti aspetta una curva a destra oppure una a sinistra e che tipo di curva è.

Uscendo un po' fuori strada nelle curve perdi velocità, ma non avvengono incidenti.



DANGER (48K)

Ecco un fantastico gioco del quale fare l'eroe. Naturalmente a patto che tu riesca a superare una missione terribilmente difficile. Un terrorista arabo ha riempito la città di bombe con un congegno a tempo che la farà esplodere fra 24 ore. È così convinto che la città esploderà, che ha già avvisato le autorità, sicuro che i nascondigli non saranno identificati.

Tu sei l'unico che può cercare di trovare le bombe, salvando così migliaia di esseri umani.

Obiettivo del gioco è quindi trovare la bomba e disattivarla. Questa bomba si sa essere stata piazzata nell'edificio del parlamento e comanda tutte le altre bombe situate in città.

C'è un solo dispositivo in grado di disattivarla e si chiama B.D.U.

Le parti del B.D.U. però sono sparse in tutta la città (uno scherzo del malefico arabo) e tu devi trovarle. Quando avrai trovato tutti i pezzi e li avrai portati nell'edificio del parlamento, il B.D.U. si assemblerà automaticamente in una specie di mezzo sul quale puoi saltare per completare la tua missione.

Tasti:
Q,E,T,U,O = sinistra

W,R,Y,I,P = destra
C.SHIFT,Z,X,C,V,B,N,M,
SPACE = salto
H,J,K,L = prendi oggetti (apri le porte)
S,D,F,G = lasci gli oggetti
A = pausa (se ripremuto = fine pausa)
ENTER = suono sì/no
BREAK = reset (poi Enter per inizio gioco)

Il salto dipende dal tuo stato di energia, indicato sul video dalla scritta ENERGY. La scritta TIME indica il tempo: alle 12 pm la città esploderà e tu avrai fallito la missione.

Attento all'arabo che si aggira intorno alla città per impedirti di far fallire il suo piano. Se lo tocchi

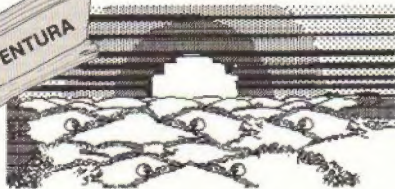
per te sarà la fine, ed anche per la città.

Quando si incontrano oggetti (che possono essere anche animati), apparirà una scritta, in basso sul video, nel momento in cui vi ci troverete sarete sopra. Questo è il momento in cui premere il tasto che prende gli oggetti. Ci possono essere delle specie di oggetti che in realtà sono dei passaggi segreti: in questi casi, premendo "prendi oggetti" riuscirai a passare tramite il passaggio.

Per lasciare oggetti si preme i tasti "lascia oggetti": lascerai così l'oggetto indicato sotto la scritta "inventory". Se non vuoi abbordare quell'oggetto ma un altro, vai in pausa (tasto A), muovi i tasti destra e sinistra e, sotto la scritta "inventory", vedrai cambiare oggetto (tra quelli che hai).

L'energia è molto importante. Più ne hai più riesci a saltare. All'inizio del gioco avrai tre pillole di pepe che puoi usare per riprendere energia. Per prendere una pillola premi Pausa quindi "prendi oggetti" ed ENTER insieme. Sappi che perdi energia al contatto con esseri animati nemici, e che puoi anche trovare in giro del cibo che ti ridurrà energia.





SIRE FIRE II (48K)

di G.B. Aicardi

Ecco la seconda parte dell'avventura Sire Fire, anche se in realtà le due parti non sono legate logicamente. Questa è senza dubbio più completa della prima poiché ha alcuni effetti "speciali". Naturalmente a te il compito di scoprirli: non ti spaventare però!

Questa volta devi distruggere la cattivissima maga maligna che fa di tutto per impedire una vita tranquilla nel regno di Adagast.



La soluzione è un po' più difficile di quella di Sire Fire 1, ma a prova di ...! Così come nell'avventura precedente, devi digitare SEM-

PRE gli articoli, qualunque cosa tu faccia. La prima cosa che devi fare, e certamente la più importante, è trovare la pergamena perché vi



troverai scritto cosa dovrai cercare per eliminare la strega. Facile no? Peccato che l'autore abbia escogitato il trucco di rendere quasi illeggibili le scritte (ah ah!). Comunque, con un po' di pazienza, dovresti riuscire a capire più o meno tutto quello che leggi. Ma se proprio non ce la fai, ti voglio aiutare dicendoti che devi trovare tre oggetti e... cucinarli. Quindi

```
3030>IF y14=1AND a#="ESAMINO IL
CALDERONE"THEN PRINT AT 17,0;"Il
calderone improvvisamente si me
tte a ribollire,provocando la fu
oriuscita di vapori che,mesco-la
ndosi tra loro si condensano efo
rmano una scritta evanescente:"
GO SUB 5000
```

```
3031 IF y14=1 AND a#="ESAMINO IL
CALDERONE" THEN LET y14=0: PRI
NT AT 17,0;"~Il tuo scopo e' di
uccidere la strega malvagia che
vive di la' del bosco~,dopodiche
```

comparirà una cosetta che dovrai dare alla strega (dopo averla trovata naturalmente). L'ultimo consiglio: quando avrai questa fatidica cosa in mano, il verbo da usare per consegnarla alla strega è DO' LA ... e digita anche l'apostrofo altrimenti il programma non capirà! Se vuoi cominciare il gioco da capo, digita STOP.

Questa avventura è stata realizzata in basic con qualche routine di linguaggio macchina per le parti grafica e sonora. Il controllo dei comandi è molto rigido, come potrai vedere, perché il test viene fatto sull'intera stringa. Guarda ad esempio la linea 3030, che controlla un'intera frase, oltre che verificare lo stato di alcune variabili indispensabili per sapere se il giocatore è passato già in alcuni luoghi o se ha fatto determinate azioni senza le quali il test stesso non avrebbe successo. Il risultato è indubbiamente ottimo ed anche molto divertente. Cerca di arrivare fino in fondo da solo, non aspettare la pubblicazione della soluzione da parte nostra!



MOUNTAIN STREAM (48K)

di M. e D. Felaco

Prendiamo un torrente di montagna, pieno di spuntoni rocciosi e densamente abitato da una fauna famelica (i pesci sapendo del tuo arrivo sono a digiuno da alcuni mesi!). Aggiungiamo un tizio sconsiderato, deciso a mettere alla



prova la sua capacità di sopravvivenza scendendo a valle a bordo di un'imbarcazione a remi. Completiamo il tutto con sfondi appropriati ed una musica divertente e cerchiamo (o meglio cerca) di aiutare il povero eroe avventuratosi in quest'impresa tutt'altro che semplice.

I tasti per muovere l'imbarcazione e successivamente il naufrago (eh eh) sono:
 O = sinistra
 P = destra
 Q = su
 A = giù

Nel primo quadro il torrente scorre vorticoso tra boschi e montagne. Cerca di non farti distrarre dalle bellezze del paesaggio e concentrati sui tasti O e P che servono per invertire la vogata e spostare, quindi, la barca verso sinistra o verso destra al fine di evitare l'urto con i massi affioranti ed il conseguente capovolgimento. Ricorda che spesso (ma non sempre) è più redditizio cercare di passare tra due massi piuttosto che girarci intorno. Anzi, a volte è praticamente impossibile! Per quanto tu possa essere sveglio, prima o poi andrai a sbattere e, in seguito all'urto, la tua barchetta si capovolgerà e tu finirai in fondo al fiume. Devi cercare di tornare sulla tua barca evitando tutti i pesci e soprattutto la tartaruga. Quest'ultimo essere abominevole ti seguirà passo passo e potrà sembrarti impossibile tornare a galla: ma tu prova ad attirare il caro pesce rompiscatole (per il tempo che ci ha fatto perdere!) nell'angolo in basso a sinistra. Noterai che la tartaruga non può scendere al tuo livello, perciò rimarrà ferma in attesa dei tuoi spostamenti. Ora basta che tu scelga il tempo giusto per scappare e la tartaruga, ostacolata dagli altri pesci, non potrà raggiungerti. Dovrai fare un bel po' di strada, par-

```

58610 237 91 184 229 .....
.....ld de,(58808)
58814 26 .....ld a,(de)
58815 19 .....inc de
58816 237 83 184 229 .....
.....ld (58808),de
58820 254 1 .....cp 1
58822 204 83 199 ..call z,51027
58825 254 2 .....cp 2
58827 204 33 199 ..call z,50977
58830 254 3 .....cp 3
58832 204 215 229 .call z,58839
58835 205 199 198 .call 50887
58838 201 .....ret
58839 1 237 229 ...ld bc,58861
58842 237 67 184 229 .....
  
```

don, di acqua prima di trovare la sognata tranquillità.

Il programma è scritto in basic compilato ma usa alcune routine in linguaggio macchina per la gestione della grafica. La più importante, anche a detta degli autori, è quella che inizia alla locazione decimale 58810 il cui compito è di controllare il sorgere delle colline

dal punto di fuga dell'intera immagine. Questa routine controlla i pixel a destra e a sinistra del punto di fuga ed aumenta o diminuisce la profondità della valle seguendo il profilo dei rilievi laterali. Complimenti agli autori per questa brillante e semplice soluzione anche da parte del povero affogato vittima del loro bel gioco!

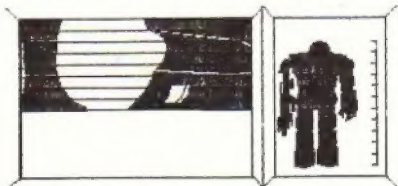


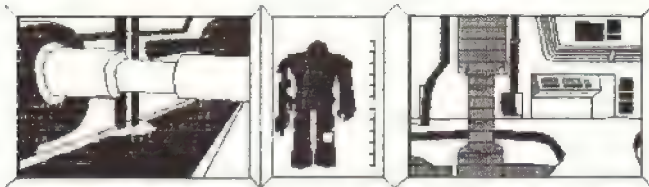
CRONO (48K)

by C. Cremonini

Ecco un'entusiasmante avventura per aspiranti scalatori informatici! Scopo del gioco è infatti penetrare all'interno di un robot e riattivarlo, riparandone le eventuali parti danneggiate. Dovrai girarlo tutto in lungo ed in largo se vorrai portare a termine la tua

missione. Al lato dello schermo c'è lo schema del robot che stai cercando di aggiustare: il quadratino lampeggiante indica la tua posizione interna al robot. L'autore di questa avventura è lo stesso de LA FORESTA pubblicata sul numero di gennaio 87 perciò, se hai gioca-





to al suo precedente lavoro, ti sarà certamente più facile capire il meccanismo di quest'ultimo. Ci sono alcuni comandi speciali, come nell'avventura precedente, che sono:

R = ripete la descrizione del luogo in cui ti trovi

T = elimina la grafica stampando solo il testo

G = ripristina la grafica

FINE = per interrompere la partita

Stai molto attento a tutto quello che avviene perché l'autore ha tenuto conto di moltissimi particolari senza i quali non puoi andare avanti in certi punti. Massima concentrazione dunque; anche se potrà sembrarti impossibile a volte trovare il bandolo della matassa, l'editor è buono e le schermate sono eccezionali, perciò il gioco vale la candela! Nonostante la soluzione fosse a portata di mano, abbiamo voluto provare ad inoltrarci

nelle viscere di questo robot ma, una volta perché ci mancava il giravite, un'altra perché non avevamo il nastro isolante, un'altra perché non avevamo abbassato la testa, il risultato è... impubblicabile! (Chi ha orecchie da avventuriero intenda!). Ultimo avvertimento: chiedi per prima cosa al tuo caro amico Spectrum che cosa hai con te perché uno dei due oggetti ti servirà subito.



CORSO DI L/M (48K)

di A. Melesi e G. Pezzoli



(6ª parte)

In questa puntata utilizzeremo le istruzioni di I/O dello Z80 per leggere dei dati da tastiera. Quindi proporremo due utility che potrai utilizzare per facilitare la programmazione Basic. Ricordiamo che i comandi sono:

SPAZIO = per spostarsi nel menù
ENTER = per selezionare l'opzione

BREAK = ti fa tornare all'interprete Basic. Per rientrare nel programma non dare RUN, bensì GOTO 10.

Tutti i programmi assembler qui presentati si eseguono tramite l'istruzione USR add, dove add è l'indirizzo (specificato nella lezione)

di partenza della routine. Ricorda inoltre che tutte le routine sono rilocabili, cioè possono essere posizionate ove vuoi nella memoria (tranne che in ROM!?).



ROUTINE

Input geografico: in questa routine vengono utilizzate le istruzioni di input dello Z80 per leggere da tastiera.

La routine è utile come GET per Arcade Games i quali, sovente, necessitano di input in tempo reale e multiplo. Cioè debbono indagare se più tasti possono essere premuti contemporaneamente e prendere le decisioni del caso.

Delete Utility: questo utilissimo tool ti consente di cancellare interi blocchi di linee Basic in un colpo

solo, evitandoti la fastidiosa prassi di cancellare le linee una per volta. Con questa utility ti sveleremo anche il modo con il quale il Basic memorizza le linee di programma, permettendo di creare utility più complesse.

Search & Replace Utility: quest'ultima utility ricerca nel programma Basic un carattere speci-

ficato sostituendolo, poi, con un altro. Sebbene a prima vista possa sembrare poco utile, bisogna pensare che il Basic dello Spectrum codifica le istruzioni in singoli byte (caratteri), quindi questa semplice routine è utile anche per cambiare le istruzioni del Basic.

Come esercizio, infine, ti viene

proposto di modificare le due utility precedenti per fonderle insieme. Il risultato è un Find & Replace che agisce non su tutto il programma Basic (come nella versione originale), ma che si limita ad un blocco specificato di linee. E per chi proprio non ce la facesse, il nostro Corso è sempre lì in agguato (prova e vedrai!).



L'ASTRONAVE NERA (48K)

Siamo nel 2000, l'era della tecnologia, ma i computer non sono ancora macchine perfette e a farne le spese sarai proprio tu, che impersoni uno zelante ufficiale di volo. Ti è stato ordinato di uscire con la tua astronave e di andare a controllare lo stato della mega stazione aerospaziale Star Class. Avrebbe potuto essere un normalissimo volo di routine anche se la durata prevista era di 5 anni! Ma la fortuna non è dalla tua parte ed il computer sceglie proprio il tuo volo per fare i capricci ed andare in pensione: riesci sì ad arrivare sulla Star Class, ma quello che avrebbe richiesto poco più di 30 minuti potrebbe costarti l'eternità! Il tuo compito era solo quello di controllare il reparto di alimentazione e verificare il corretto funzionamento del sistema di difesa dei robot. Come mai dopo più di 3 ore sei ancora lassù? Chi l'avrebbe mai detto che nel secolo ventitreesimo ci sarebbero stati ancora questi problemi...

Non si sa per quale motivo ma, una volta entrato sulla Star Class, il sistema di difesa ha richiuso il portello principale dal quale eri entrato. Non c'è modo di aprirlo dall'interno ma per tua fortuna esiste un'altra uscita: l'unico problema è che si trova dalla parte diametralmente opposta alla tua attuale posizione! I robot di guar-

dia cercheranno di eliminarti in quanto ti considerano loro nemico (sono impazziti) perciò non puoi fare affidamento sul computer della base, anzi dovrai guardarti dall'incontrare i guardiani, anche se ti sarà più o meno impossibile. Possiedi soltanto la tua piccola astronave perfettamente funzionante (almeno quella!) completa di tutti gli armamenti necessari nonché di un dispositivo che ti permette di ribaltarla acrobaticamente per attraversare passaggi altrimenti inaccessibili. C'è un solo modo per uscire indenni dalla Star Class e cioè attraversare l'intera astronave, che è composta di tre parti, e quindi uscire dal portello posteriore. Sembra facile ma ti assicuro che non lo è affatto! Ecco ora le istruzioni vere e proprie: appena terminato il caricamento, attendi un po' e premi un tasto. Comparirà il menù iniziale per scegliere il tipo di controllo che vorrai usare.

ATTENDI ancora che la musicchetta si abbassi di tono per premere un tasto perché altrimenti il programma non legge la tastiera. Puoi ridefinire i tasti ma puoi anche lasciare quelli originali che sono:

Z = sinistra

X = destra

O = su

K = giù

0 = fuoco

Caps Shift ribalta l'astronave.

Il ribaltamento è consigliabile usarlo solo in prossimità di una sorta di X gigante posta in mezzo ad una delle solite barriere. Se proverai ad attraversarla normalmente non ci riuscirai e sarai respinto; se vi arriverai con l'astronave girata vi passerai sotto. È molto importante però che tu non viaggi in posizione invertita perché così sarai molto più vulnerabile nonché più lento ed i robot ti farebbero fuori in pochi secondi. Se



non ti muovi il tuo laser non funziona, perciò per sparare devi muoverti in continuazione; se vai a sbattere contro i robot non muori subito ma ti viene ulteriormente diminuita l'energia che, quando arriverà a zero, decreterà la tua fine. Hai 3 scudi per difenderti dai colpi nemici (il numero visualizzato in alto a destra dello schermo); sulla sinistra è mostrata l'energia ancora a disposizione; il punteggio è posto sopra il numero di scudi e nel centro del pannello vedi quale dei tre settori stai attraversando. Per passare da un settore all'altro devi distruggere un particolare interruttore (uno per ogni zona) che è molto ben nascosto nella parte inferiore della Star Class, mentre tu voli sulla parte superiore. Per accedere alla zona "nascosta" devi portarti sopra le botole contrassegnate con dei numeri e, quando sei perfettamente al centro, premere fuoco. Quindi cerca il fatidico interruttore, distruggilo e riportati sopra la botola dalla quale sei arrivato (è molto chiara); prendendo di nuovo fuoco tornerai in superficie. Se non togli di mezzo gli interruttori, i passaggi più importanti saranno ostruiti da oggetti quadrati lampeggianti, quindi se ne vedi uno datti da fare per trovare le botole numerate. Non farti prendere dal panico se vedi la tua astronave sbattuta da tutte le parti: spesso è meglio procedere MOLTO lentamente, guardarsi attorno e decidere dove passare, dato che la difficoltà del gioco è proprio quella di scegliere il passaggio migliore. Il terzo settore è il più importante perché ti permetterà di uscire dalla Star Class. Arrivaci...

Il solito Big ha provveduto anche questa volta a trovare le fatidiche pokes per avere le vite infinite. È la prima volta che consiglio di usarle subito perché qui è fin troppo facile morire. Per averle basta rispondere con la solita S alla domanda iniziale. Se qualcuno riesce a finire questo favoloso gioco, ce lo faccia sapere e noi grideremo il nome di questo eroe ai quattro venti! Tanto non ci riesce nessuno...



LA PALLINA IMPAZZITA (48K)

Avrai i nervi abbastanza saldi e l'abilità di attraversare il corridoio della morte con la tua straordinaria pallina? Hai a disposizione pochissimo tempo! Rimbalza contro una qualsiasi punta e la pallina sarà cancellata. Tocca una colonna e l'elettricità ti fulminerà. Se non l'avessi ancora capito, non puoi toccare nulla, o quasi, in questo bellissimo gioco! Il tema conduttore è ancora una volta una

pallina ma ancora totalmente diverso dai precedenti e forse il più bello graficamente. Devi soltanto attraversare una lunga serie di tremendi corridoi (1, 10, 100, 1000?) per portare in salvo la tua pallina. In basso è visualizzato il tempo a tua disposizione per raggiungere l'arrivo: il cronometro scatta appena oltrepassi la linea di partenza messa in evidenza da due alti piloni che saranno gli stessi



(48K) IL SOLDATO

In questo gioco devi usare tutta la forza ma anche tutta l'intelligenza che hai. Impersoni un soldato in uno scenario spaziale e fantascientifico nel quale, dietro ogni angolo, si nasconde un nuovo pericolo, una nuova situazione da affrontare.

Appena caricato il programma premi SPACE come indicato dalla scritta sul video: apparirà il menù. Il programma è predisposto per il joystick Kempston. Se vuoi usare la tastiera oppure un altro joystick entra nell'opzione 3 e fai la tua scelta. L'opzione 2 ti permette di ridefinire i tasti di gioco, l'opzione 4 ti fornisce qualche breve istruzione. L'opzione 1, finalmente, ti fa iniziare il gioco.

Sei dunque un soldato di un'era futuristica: tutto il sistema terrestre è basato sull'automazione e la

pazzia di un Imperatore ha tolto la libertà agli uomini cui è stata programmata la mente affinché tutti lo servano senza discutere.

Fortunatamente il processo di cancellazione del pensiero delle persone ha funzionato solo al novanta per cento, così tu e pochi altri fortunati usate ancora il cervello ed organizzate la rivolta. La difesa del pianeta è troppo potente, quindi non rimane altro che scappare e ricominciare la vita su un altro sistema.

I pochi amici rimasti corrono a rubare uno Shuttle per scappare via mentre a te, l'eroe del gruppo, rimane la missione più difficile: trovare gli otto video-tape sui quali tutti i costumi, le usanze umane, i pensieri e le idee della gente sono stati registrati per precauzione dall'Imperatore. Solo con questi



che segneranno l'arrivo.

PER UN BONUS PUNTI

Quando lo raggiungerai avrai un bonus punti dipendente dal tempo impiegato e passerai al quadro successivo. Il gioco non consiste però solo nell'attraversare il corridoio: devi schiacciare tutti i cilindri che incontri: il numero in

basso a sinistra indica proprio i cilindri eliminati da te. Nel primo quadro ne dovrai far fuori soltanto 11. Evita tutto ciò che si muove perché basta il minimo contatto per farti fuori.

I controlli della pallina sono:

- X,0 = rimbalzo
- Q,5 = sinistra
- W,8 = destra
- P,7 = su
- L,6 = giù

Se stai usando un joystick, il programma riconoscerà automaticamente il tipo con il quale stai giocando tra i seguenti: Kempston, Cursori e Sinclair.

Per distruggere i cilindri basta saltarci sopra. Mentre la pallina

rimbalza puoi controllare anche gli spostamenti laterali.

Prima di inoltrarti nel gioco, prendi la mano con i tasti e soprattutto con i movimenti della pallina perché è fondamentale per concludere il gioco. Anche qui il solito Big vanitoso ha previsto la possibilità di inserire vite infinite. Se vuoi avvalerti di questa facilitazione, appena terminato il caricamento del primo blocco (cioè del caricatore basic) ferma il nastro e premi break. Chiedi ora il LIST e, se non dovessi vedere niente, dai un INK 9. Noterai che in due linee separate ci sono due scritte lampeggianti che riguardano le vite ed il tempo infinito. Le pokes sono precedute dalle REM, perciò edita la linea con la poke che vuoi, togli la REM e batti enter. Quindi dai il RUN e fai ripartire il registratore. ■

video tape si potrà ricominciare la vita su un altro pianeta.

Nel gioco ci sono molti oggetti utili dei quali ti puoi servire, che troverai in giro e che prenderai semplicemente passando loro sopra. Il problema è che anche in tua mente è stata lesa in parte, i nomi di alcuni oggetti ti sembreranno strani e dovrai capire da solo a che cosa servono gli oggetti corrispondenti.

Quando inizi il gioco (opzione 1) vedrai nei due terzi inferiori dello schermo il campo di gioco. Nel terzo in alto vedrai, a sinistra, un rettangolo che contiene informazioni di gioco (punti, oggetti, forza che ti rimane); a destra c'è un rettangolo contenente il tuo bio-chip, un ingegnoso computer che ti porti appresso e che ti darà informazioni vitali per il gioco. Ti dirà per esempio in che zona del pianeta sei, se ci sono pericoli, che tipo di oggetto stai incontrando o prendendo, se quell'oggetto ti serve o meno, etc. È fondamentale per la riuscita del gioco, studia quindi attentamente i messaggi che ti darà.

- Z = sinistra
- X = destra
- N = avanti
- M = indietro
- SYMBOL SHIFT = fire



Ecco un gioco senza precedenti, senza tentativi d'imitazione, un gioco completamente nuovo, diverso.

Electrox è il gioco della scossa. L'obiettivo è quello di sparare a tutte le forme elettrizzate che percorrono dei tragitti guidati da linee conduttrici fino ad arrivare ad arrostirti con una carica potentissima.

Tu rappresenti un triangolino ai bordi di questo percorso guidato. Puoi spostarti in senso orario e antiorario, ma sempre restando sui bordi esterni del percorso. Questo percorso non è unico, cambia ogni volta che tu riesci a sparare a tutte le forme che ti vengono incontro. Il numero dei percorsi è così alto che il gioco non si ripete mai. Il livello di difficoltà è crescente. Oltre che sparare, quando sei in grave difficoltà puoi premere un tasto di

(48K) ELECTROX

AIUTO che ti libera di tutte le scosse che ti stanno venendo incontro. Puoi farlo però solo una volta per ogni quadro (percorso).

Appena caricato il gioco, parte una dimostrazione. Ferma subito il registratore e guarda la demo. Imparerai subito. Se premi un tasto vedrai la scritta "PREMI ENTER PER INIZIO GIOCO". Premi dunque enter per iniziare il gioco da solo. Se volete giocare in due, premi il tasto 2 e poi enter. Se cambi idea e vuoi giocare ancora da solo, premi 1 e poi enter. Non guardare le scritte sul video mentre premi 1 oppure 2 perché, essendo esse sopra il percorso, non si leggono bene.

- Q = gira in senso antiorario
- E = gira in senso orario
- Z = aiuto
- X = fine gioco
- ENTER = fuoco

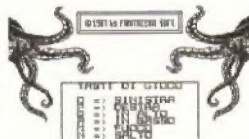


ALIENS (48K)

di F. e F. Fantazzini

Anno 3244. Tutto lo spazio è stato ormai colonizzato e dalla fine dell'ultima guerra contro l'impero alieno la pace regna sovrana nell'universo. Anche l'affascinante Zaxan, unica donna decorata nella lotta agli alieni per il coraggio dimostrato, si gode questo periodo di tregua. Un giorno però, il quartier generale la richiama in servizio perché la stazione orbitale Prometheus non dà più notizie e tutte le spedizioni mandate a controllare non sono più tornate.

Giunta sulla Prometheus Zaxan troverà tutte le difese della stazione riprogrammate per eliminarla, e una quantità di alieni che cerche-



ranno di distruggerla in tutte le maniere. Zaxan possiede solo il suo potente disintegratore laser e, armata di questo e del proprio coraggio, dovrà cercare di distruggere tutti gli alieni memorizzando dei numeri presenti in alcune stanze che le permetteranno di aprire la porta finale del centro comando e di uscire dal Prometheus prima

della sua distruzione

I tasti del gioco
lizzati nello screen

...isua-
e sono:

O = sinistra A = g. u.
P = destra M = fuoco
Q = su N = salto

Per attraversare ogni stanza hai 50 unità di tempo. Per distruggere gli alieni prova ad adottare la seguente tecnica: quelli nascosti tra i tubi distruggili puntando in alto il disintegratore con il tasto Q: questi alieni vanno necessariamente eliminati altrimenti, se si prova ad uscire dalla stanza, si muore. Il polipo gigante si uccide puntandogli contro il disintegratore mediante il tasto A e ovviamente sparando. Il robotino non si può eliminare, ma si deve saltare. Le torrette sparano ad intervalli casuali e non si possono eliminare. Ricordati che hai un numero di colpi limitato, perciò evita inutili sprechi. È importantissimo memorizzare i numeri presenti in certe stanze perché rappresentano la combinazione per terminare il gioco. Penso di aver detto anche troppo...



KILLERS (48K)

di G.B. Aicardi



Ecco un gioco molto semplice ma, nello stesso tempo, molto divertente: è tutta una questione di riflessi e di vita superveloci! È un rifacimento della omonima versione da bar solo che, al posto del-

la piccola ottica, si usa la tastiera.

Molto importante notare che il programma, appena caricato, parte immediatamente mostrando tre sagome in rotazione: dopo pochi secondi queste si fermeranno ed

appariranno tre figure; che possono rappresentare personaggi armati o meno: il tuo compito è quello di sparare SOLO a quelli armati e di risparmiare gli altri. Dovrai essere molto veloce altrimenti i cattivi spareranno prima di te... addio! Puoi immaginare di essere uno sceriffo a guardia di una banca nel lontano Far West, pertanto devi avere i riflessi prontissimi per eliminare solo i cattivi. L'autore ha previsto anche il caso in cui nessuno dei tre personaggi sarà armato, perciò non sparare a caso. Il programma è composto da una parte in basic che controlla le tue

```
700>LET v=v-1:IF v=0THEN PRINT
AT 18,11;PAPER 2;"GAME OVER":PRI
NT AT 12,9;PAPER 2;"SEI ARRIVATO
A ";AT 14,14;t/20;AT 16,13;" SE
CS!";FOR g=1TO 300:NEXT g
701 IF v>0 THEN GO TO 710
702 PRINT AT 18,3; PAPER 2;"RIS
ULTATO : "; PAPER 0; " "
```



risposte guarda una in linguaggio macchina. La risposta prevede alla stampa delle istruzioni: inizialmente ti potrà sembrare molto difficile ma è solo questione di abitudine. Comunque, se non vuoi cominciare ogni volta da capo, dato che hai solo 3 vite a disposizione, appena partito il gioco premi break e dal un LIST 21 per vedere il listato basic. Se non vuoi più morire guarda la linea 700; togli quel V=V-1 e le tue vite non diminuiranno mai! Per iniziare dai il

RUN. Ricorda però che, così facendo, non potrai conoscere il giudizio del computer sulla tua velocità. La routine preposta al giudizio inizia alla linea 702 e, se vuoi giocare con altri amici, puoi facilmente modificarla inserendo messaggi scherzosi del tipo: "Compra-

ti un paio di occhiali!". I tasti per giocare sono:

Q = per sparare alla prima sagoma

W = per sparare alla seconda sagoma

E = per sparare alla terza sagoma

Il programma capisce da solo se usi il joystick Kempston ed in questo caso i movimenti della leva sono:

Sinistra = per la prima sagoma

Alto = per la seconda sagoma

Destra = per la terza sagoma.



MESSAGE FROM PULSATRON (48K)

di S.V. Zanzi

Il gioco è ambientato nel pianeta Pulsatron, un tempo libero e popolato da esseri intelligenti e socievoli, ora dominato da un'altra razza aliena: i Brandoloidi, che si sono impadroniti dei quattro punti tattici del pianeta (ogni punto corrisponde ad una fase descritta) e risiedono nella città di Hydraplex (fase 4). Il pianeta fu conquistato perché, molti anni addietro, un certo Ermiton Alviagen entrò in possesso di un'informazione che avrebbe rivoluzionato la galassia. Alviagen fu imprigionato e successivamente ucciso dai Brandoloidi che nascosero l'informazione nella loro città. Solo chi riuscirà ad atterrare in una piccola piattaforma, distruggendo Hydraplex, potrà scoprire la fatidica informazione. La Terra decide di inviare in aiuto di questa popolazione un'astronave armata perfettamente con missili e razzi, con a bordo un androide quasi indistruttibile comandato da un modernissimo computer (uno ZX Spectrum), azionato da un terrestre a caso, cioè da te! Sei tu che dovrai passare le 4 fasi e scoprire il segreto di Hydraplex.

Ecco la descrizione sommaria delle 4 fasi:

Fase 1: devi colpire l'alieno che ti

viene incontro, ma hai a disposizione un solo colpo e per di più molto lento. Se sbagli perdi una vita.

Fase 2: qui impersoni un robot che per proseguire deve superare un test di memoria: appena si ferma devi premere un tasto, quindi appariranno 6 colori in una sequenza casuale nel monitor. A sequenza ultimata lo schermo diventerà bianco e tu dovrai ripetere la stessa sequenza di colori (mediante i numeri). Se sbagli perdi una vita.

Fase 3: devi guidare il solito robot attraverso il percorso ma attento

ai pericoli mortali che sono: urtare muri o alieni, rimanere chiuso dentro la porta.

Fase 4 (ultima): manovri un'astronave che deve atterrare sulla piattaforma verde che si trova sulla sinistra. L'operazione è resa difficoltosa dalla moltissima inerzia. Se riesci ad atterrare nel punto giusto, la città esploderà ed avrai vinto. Il programma fa uso di numerose routine in linguaggio macchina per la gestione degli sprites e del suono. Il resto è basic compilato. Se vuoi giocare separatamente le varie fasi devi battere:

```
45639 17 0 64 .....ld d0,16384
45642 35 .....inc hl
45643 35 .....inc hl
45644 253 126 1 ...ld a,(iy+1)
45647 60 .....inc a
45648 32 4 .....jr nz,45654
45650 126 .....ld a,(hl)
45651 253 119 1 ...ld (iy+1),a
45654 35 .....inc hl
45655 253 126 2 ...ld a,(iy+2)
45658 60 .....inc a
45659 32 4 .....jr nz,45665
45661 126 .....ld a,(hl)
45662 253 119 2 ...ld (iy+2),a
```




Fase 1 : GOTO 1

Fase 2 : GOTO 1, breakkare, LET VITE=50: RESTORE 594: GOTO 594

Fase 3 : GOTO 1, breakkare, LET VITE=50: GOTO 1085

Fase 4 : GOTO 1, breakkare, LET VITE=50: GOTO 1600

I tasti per giocare vengono visualizzati nello schermo iniziale e sono:

M = fuoco
Q = su I = sinistra
Z = giù P = destra

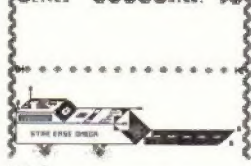


di D. Tanzer

RETI COMBINATORIE (48K)

Questo programma ha lo scopo di dare la forma minima di una rete combinatoria a due livelli. All'inizio il verrà chiesto il numero di ingressi, che deve essere maggiore o uguale a due (il limite superiore dipende dalla configurazione del sistema). Il programma continua chiedendo, per ogni possibile configurazione degli ingressi, il corrispondente valore dell'uscita. Se la rete è completamente specificata, i possibili valori dell'uscita saranno 1 o 0; se invece non lo è, i valori possibili sono 1, 0 e X. X vuole significare che, per quella particolare configurazione

L'autore si è servito di toolkit commerciali (ottima decisione) per quanto riguarda la musica e gli sprites. Perciò, i curiosi che solitamente vanno a disassemblare le varie routine, troveranno pane per i loro denti! Vai a vedere, al più, la routine che richiama gli schermi compattati in memoria. Ce ne sono 5 e usano la stessa routine anche se riscritta ogni volta: la prima inizia a 45639 ed ecco in figura l'inizio del disassemblato. Se vuoi vedere le schermate, dopo aver breakkato il programma, digita: RANDOMISE USR 53879 per la presentazione RANDOMISE USR 45600 per la fase 1 RANDOMISE USR 57912 per la



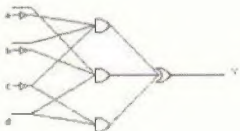
fase 2

RANDOMISE USR 50034 per la fase 3

RANDOMISE USR 48180 per la fase 4

Importantissimo: non premere alcun tasto mentre appaiono le schermate, altrimenti il computer si impalla!

ATTENZIONE: quando appare il messaggio "game over" NON PREMERE alcun tasto finché la musichetta non termina, pena il blocco totale del gioco!



di ingresso, il valore dell'uscita non ha significato.

Terminata l'introduzione dei valori ingresso-uscita, dopo una breve pausa necessaria per l'elaborazione, verrà stampata la funzione Y (uscita) nella forma minima. Gli ingressi che devono essere presi con il loro valore vengono riportati, nella formula, con lettere minuscole. Se invece devono essere con valore complementato, gli ingressi vengono riportati con lettere MAIUSCOLE.

Per esempio: $Y = aB + Ab$ (or esclusivo) significa che, dati i due ingressi "a" e "b", alla prima por-

ta and devono essere portati l'ingresso a preso con il suo valore e l'ingresso b preso con il valore complementato (negato). Viceversa per la seconda porta and. Le uscite delle porte and diventano gli ingressi della porta or al secondo livello. Premendo un tasto verrà stampato sul video, e contemporaneamente sulla stampante, lo schema logico del circuito. Se hai una printer, quindi ricordati che il programma stamperà su carta tutto quello che vedi sul video. Alla linea 5470 trovi un'interessante routine per la conversione di un numero decimale in una stringa binaria, che contiene cioè la conversione binaria. È bene ricordarsi che vengono prese in considerazione solo porte logiche AND, OR e NOT. Ciò nonostante, il programma è un valido strumento per la realizzazione pratica di piccoli circuiti e un utile ausilio per gli studenti impantanati nello studio della minimizzazione delle reti combinatorie. Buon circuitaggio!

```
5470)LET b#=""
5480 LET k=1
5490 IF k=0 THEN GO TO 5550
5500 LET q=INT (k/2)
5510 IF q*2=k THEN LET b#=""0"+b
#
5520 IF q*2<>k THEN LET b#=""1"+
b#
5530 LET k=q
```



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



SEQUOR@TERRA.COM